

cado una reacción popular extraordinaria que los terroristas no se esperaban. El autor se suma al rechazo de la ciudadanía vasca que, en su gran mayoría, desea que termine de una vez tanta violencia.

Winthrop University

PEDRO MARÍA MUÑOZ

Román Gubern. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Anagrama, 1996, 193 pp.

Es bien conocida la obra del profesor de Comunicación Audiovisual Román Gubern, veterano semiólogo y especialista en la moderna cultura de masas, a través de fundamentales estudios sobre el lenguaje de los cómics, o el funcionamiento de la censura bajo el franquismo, por citar sólo dos de sus contribuciones más señaladas en el área de la crítica cultural. El presente estudio sobre el desarrollo de la imagen icónica en nuestros días tiene su punto de partida en la «creciente colonización del imaginario mundial por parte de las culturas transnacionales hegemónicas, que presionan para imponer una uniformización estética e ideológica planetaria» (7), fenómeno coincidente con los nuevos avances tecnológicos que han propiciado el desarrollo actual de la realidad virtual.

El ensayo de Gubern analiza la evolución de las imágenes icónicas en la historia occidental, en cuanto a sus fundamentos ideológicos, su soporte técnico y artístico y su repertorio, en una trayectoria que va desde sus orígenes en las pinturas rupestres hasta la revolución de las imágenes informáticas. En su estudio Gubern analiza el continuo afán de perfeccionamiento en la calidad mimética de la réplica icónica, desde el descubrimiento del contorno, la perspectiva central, la imagen en movimiento o la fotografía en color hasta el hiperrealismo de la realidad virtual.

Una de las ideas centrales del ensayo es la distinción entre la imagen icónica como escena, en un intento de representación mimética de la realidad, y la tradición de la imagen como laberinto conceptual y como símbolo críptico (desde el simbolismo paleocristiano hasta los técnicos códigos pictográficos modernos). La imagen-escena se basa en el simulacro transparente y en la imitación realista, mientras que la imagen-laberinto, con rodeos y encrucijadas de difícil orientación, da pie a la imagen simbólica. Gubern señala la tensión constante entre estas dos formas icónicas a lo largo de la civilización occidental, que es paralela a la tensión entre lo perceptual y lo conceptual, la actividad empírica y la actividad mental.

El recorrido que Gubern realiza en los tres primeros capítulos de su libro siguiendo la evolución de los códigos icónicos occidentales resulta verdaderamente apasionante, dado que abarca las diferentes etapas de la evolución imagística así como todo tipo de soporte y medio artístico, des-

de las pinturas rupestres hasta las imágenes producidas por el ordenador. De particular interés son sus interpretaciones de la imagen-laberinto paleocristiana, condicionada por la clandestinidad y la iconofobia semita; los diferentes casos de reconversiones iconográficas estudiados como actos de apropiación intercultural que se sigue procediendo hasta nuestros días; la implantación de un nuevo vocabulario simbólico cinematográfico; o la convencionalización simbólica de la imagen que la despoja de su naturaleza de laberinto, como el caso contemporáneo de los sensogramas de los comics, que para Gubern, demuestran «La vigencia de la creatividad poética en el seno de la actual cultura de las masas» (104).

En el cuarto capítulo Gubern propone el concepto de «iconosfera» para designar el moderno ecosistema de representación icónica, «basado en interacciones dinámicas entre diferentes medios de comunicación y entre éstos y sus audiencias» (108-109), sistema característico de la civilización de la imagen —cibernética, cinematográfica, televisiva e informática— en la que los mensajes icónicos compiten entre sí por la supremacía de la atención del público, destacando la fragmentación dialectal de las culturas icónicas en las últimas décadas. Gubern analiza las nuevas tecnologías de la imagen, siguiendo las teorías de Jean Baudrillard sobre el simulacro y de Paul Virilio sobre las máquinas de visión, según las cuales «el efecto de lo real tiende a suplantar la realidad inmediata» (124) y «se hace posible un universo perceptivo en el que la subjetividad ha sido evacuada» (125).

El quinto capítulo, «El laberinto digital», se centra en la revolución icónica de la imagen infográfica, imagen digital o informatizada por ordenador, basada en la descomposición y codificación de la imagen en mosaicos de elementos de información binaria (pixels). Gubern subraya la discontinuidad estructural de este tipo de representación visual (en consonancia con la discontinuidad estructural del mundo físico preconizada a lo largo del siglo xx). Igualmente señala los límites de la interactividad favorecida por los nuevos recursos tecnológicos, aduciendo que la interactividad de los videojuegos, los cuales ofrecen diferentes variantes posibles a la narración, es precisamente el factor determinante de una ausencia clave que da fuerza a los relatos y a la vida: la irreversibilidad de los hechos (153). Esta nueva tecnología icónica, sostiene Gubern, apunta hacia la nueva frontera de la realidad virtual que intenta atravesar el espejo como Alicia.

En el capítulo final Gubern arguye que el desarrollo de la realidad virtual supone la culminación histórica del ideal de duplicación ilusionista de la realidad, suprimiendo uno de los elementos convencionales de la imagen icónica racionalista: el encuadre delimitador que señala la frontera que separa realidad e ilusión. Al mismo tiempo se anula la tradicional distinción entre sujeto y objeto, espectador y espectáculo. La realidad virtual destruye la idea clásica de público unificado, dado que cada operador tiene una experiencia personal diferente, y la función del

narrador es sustituida por la iniciativa personal, tendiendo a confundirse los roles de espectador, actor y autor. El territorio de esta nueva imagen virtual es el ciberespacio, un espacio figurativo inmaterial, transitorio y efímero, que invita al «nomadismo alucinatorio del operador» (166-7). El ciberespacio está abierto a la libre navegación, el operador puede hacer su propio camino virtual siguiendo encrucijadas y sorpresas, y por ello para Gubern, el ciberespacio es una imagen-escena que siempre esconde detrás un laberinto. Gubern sostiene que la realidad virtual supera la cultura de los simulacros tradicionales e inaugura la cultura alucinatoria de la simulación. La realidad virtual representa una forma sintética de representación icónica: la escena laberíntica, en la que la imagen icónica es perceptualmente hiperrealista pero ontológicamente fantástica. A su vez, Gubern nos advierte con cautela que la actual cultura hipericónica impone una «abrumadora colonización técnica, industrial e imaginística del planeta. No se es libre cuando se vive en el interior de un sueño ajeno y no se es consciente de ello» (179).

La claridad conceptual del análisis de Gubern, maestro en la creación de un lenguaje sintetizado y de gran rigor conceptual, queda sin embargo a veces un poco enmarañada por un excesivo afán academicista. El estudio de Gubern en su conjunto a veces se asemeja, curiosamente, a la doble naturaleza de la imagen estudiada, y así en sus mejores momentos resultará clarividente, lúcido e iluminador, de gran transparencia expresiva, y en otros parece perderse en el laberinto críptico de la vieja semiología de afán taxonomista y nominalización, siempre deudora de su impulso cientifista demasiado dependiente de la homología lingüística.

Por último, es necesario destacar una singular muestra de un lenguaje retórico caduco producto de una inercia antifeminista probablemente inconsciente, en la desafortunada comparación de los movimientos artísticos que duran una o dos temporadas «como la longitud de las faldas de las señoras» (38). Estos son, sin embargo, reparos menores que no deben desalentar al lector y no empequeñecen en absoluto el alcance del estudio. El libro de Román Gubern, en resumen, es una valiosa aportación y una invitación a la reflexión teórica sobre la enorme importancia de la representación icónica atendiendo a sus fundamentos artísticos, ideológicos, tecnológicos y culturales en nuestra configuración simbólica de la realidad.

Michigan State University

JOSÉ COLMEIRO

Jordi Balló y Xavier Pérez. *La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine*. Barcelona, Anagrama, 1997, 361 pp.

*La semilla inmortal*, al igual que la edición príncipe catalana, *La llavor immortal. Els arguments universals en el cinema* (Barcelona, Empúries